

MMB-Institut beschreibt sieben Trends im Game-Based-Learning

## **Neue Spielarten für das spielerische Lernen im Beruf**

Essen, 01. Oktober 2012

**Vor fast zwei Jahren veröffentlichte das MMB-Institut für Medien- und Kompetenzforschung den ersten Beitrag zum Thema Serious Games für die berufliche Bildung. Zu diesem Zeitpunkt war „Game-Based-Learning“ auch in Fachkreisen noch weitgehend unbekannt. Inzwischen ist eine breitere Öffentlichkeit auf das Thema aufmerksam geworden. Gleichzeitig haben sich Serious Games weiterentwickelt. Der MMB-Trendmonitor II/2012 stellt diese Entwicklung in Form von sieben Trends dar. Weiterhin enthält der Bericht eine umfassende Übersicht über die zurzeit verfügbaren Serious Games für die berufliche Bildung.**

Folgende Trends hat das MMB-Institut für die aktuelle Landschaft der Serious Games ermittelt:

1. Game-Based-Learning wird international
2. Recrutainment bereichert das Instrumentarium zur Mitarbeitergewinnung
3. Der Begriff „Game-Based-Learning“ wird überstrapaziert
4. Serious Games sind nach wie vor auch Marketing-Tools
5. Mit Spielanwendungen neue Zielgruppen erreichen
6. Serious Games zum Selbst-Erstellen
7. Game-Based-Learning ist ein Teil des „Gamification“-Trends

Der Bericht, in dem diese Trends ausführlich vorgestellt werden, kann als MMB-Trendmonitor II/2012 kostenlos heruntergeladen werden unter:

[www.mmb-institut.de/monitore/aktuell.html](http://www.mmb-institut.de/monitore/aktuell.html)

### **Ansprechpartner**

MMB-Institut für Medien- und Kompetenzforschung  
Dr. Lutz Goertz  
Folkwangstraße 1  
45128 Essen

Telefon: 0201 – 720 27-25  
Telefax: 0201 – 720 27-29  
E-Mail: [presse@mmb-institut.de](mailto:presse@mmb-institut.de)  
Internet: [www.mmb-institut.de](http://www.mmb-institut.de)

**PRESSSEMITEILUNG**